BICHOS VOCÊ SABE QUEM SÃO OS LÊMURES?

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 84
18/10/2001
www.RECREIONLINE.com.br

- Conheça Jimmy Neutron, o garoto sabido da TV
- Descubra os superpoderes da inteligência

É GENIAL!

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 84

GRÁTIS

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi, 2 cartas do jogo LETRONIX e mais
4 fichas
da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

GAME
Dicas para vencer nas pistas de kart com o Mario e sua turma

RELÓGIO LETRONIX
O 6º selo para completar a sua cartela

OBA!

CHEGOU SURPRESA BOX.

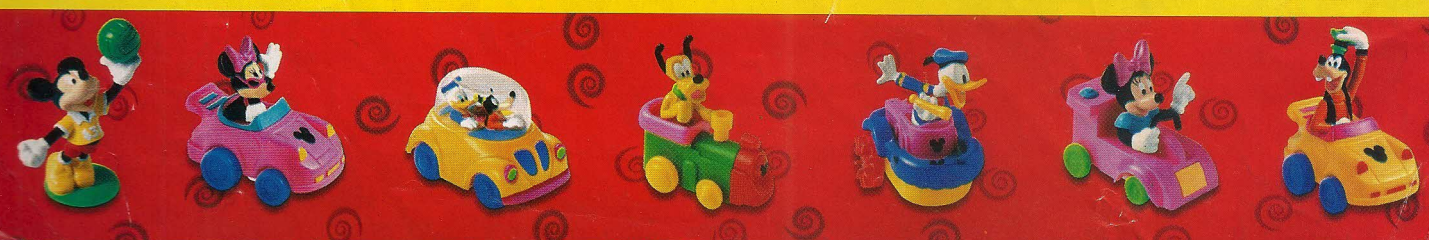
TUDO O QUE VOCÊ QUERIA NUMA SÓ CAIXINHA.

Hummm!
Dentro da nova Surpresa Box está assim de gostosuras para você se deliciar: chocolates Nestlé, balas, pirulitos e um brinquedo surpresa com personagens Disney. São **55 brinquedos**. Peça já a sua Surpresa Box e comece sua coleção.

www.nestle.com.br/surpresa

Nestlé®

Paixão pelo chocolate.



Produto disponível nas regiões Sul e Sudeste do Brasil

© Disney

JWThompson

RECREIO

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Como você gasta seu dinheiro?**
Descubra se você é econômico ou gastador.

8 FIQUE LIGADO — **Jimmy Neutron**
Ele é o novo herói dos desenhos animados.

10 FIQUE LIGADO — **Crianças geniais**
Veja como foi a infância de grandes gênios.

12 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Descubra quem não nasce de ovos.

13 BATE-PAPO — **Conversa de boneca**
Conheça Isabelle Drummond, a atriz que interpreta a Emília.

14 ERA UMA VEZ — **Gangorra**
Um poema cheio de dúvidas.

16 BICHOS — **Conheça os lêmures**
Eles são tão antigos quanto os dinos.

18 GAMES — ***Mario Kart: Super Circuit***
Dicas para vencer no novo jogo do Mario.

20 FIQUE LIGADO — **Com o garfo e a faca na mão**
A curiosa história dos talheres.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 EXPERIÊNCIA — **Brincadeiras com o ar**
Experiências fáceis de fazer.

28 NO SITE — **RECREIO na rede**

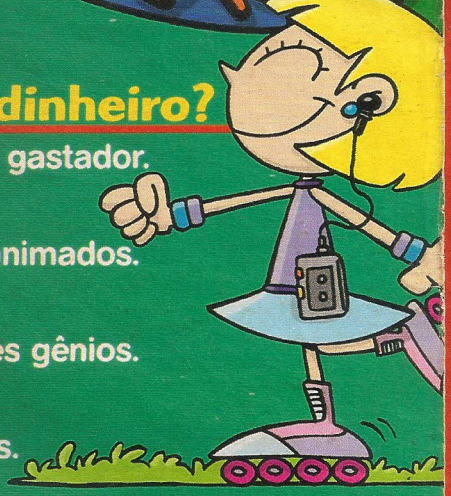
29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Labirinto**

39 LETRONIX — **Desafio**
Quantas palavras você consegue formar?

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**



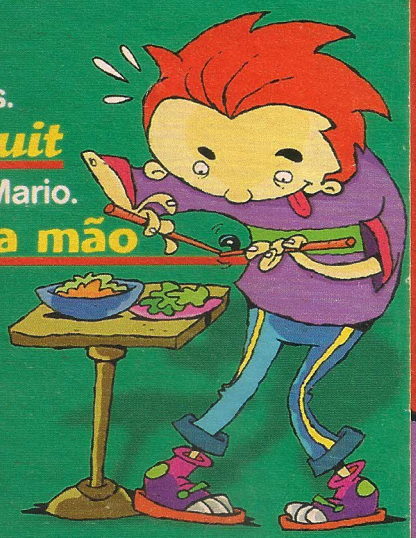


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPA: JIMMY NEUTRON (ILUSTRAÇÃO); MARIO KART (ILUSTRAÇÃO); GAMMA (LÊMURE); SAM HART (LETRONIX)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE A TARTARUGA ANDA TÃO DEVAGAR?

Ana Carolina C. Henriques, 9 anos

Porque as carapaças que formam seu casco são muito pesadas e impedem que o animal tenha mobilidade para andar rápido. Assim, quando está em perigo, em vez de correr ela esconde as patas e a cabeça dentro da carapaça. Isso vale em especial para as tartarugas terrestres, ou seja, os jabutis.

COMO AS BORBOLETAS NASCEM?

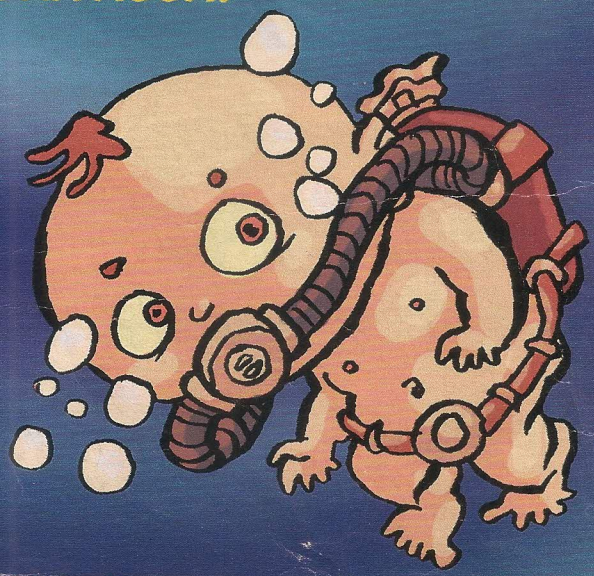
Gabriel Pamphili Alo, 6 anos
Rio de Janeiro – RJ

As borboletas nascem de ovos colocados por outras borboletas. Elas saem dos ovos como lagartas. Depois de comerem muitas folhas, crescem e formam o casulo, um tipo de casca construída ao redor de seu corpo. Nesse estado, chamado de pupa, ela passa por modificações até virar uma borboleta.

POR QUE O BEBÊ FICA EM UM LÍQUIDO NA BARRIGA DA MÃE E DEPOIS DE NASCER NÃO RESPIRA NA ÁGUA?

Beatriz B. Rossi, 7 anos
São Paulo – SP

Dentro da barriga, o bebê não precisa respirar porque sua mãe envia oxigênio para ele. Ela faz isso através de um canal chamado cordão umbilical, por onde também chegam nutrientes. Sem precisar inspirar, ele não se afoga. Quando nasce, o pulmão do bebê se expande e ele tem de respirar por conta própria. Se for colocado dentro da água, não tem de onde retirar o oxigênio e corre o risco de se afogar, como qualquer pessoa.



CONSULTORIA:
ANDRÉ V. FREITAS (biólogo do Museu de História Natural da Unicamp), BRUNO DE BARROS GIFFONI (biólogo do Projeto Tamar) e SANDRA DE O. CAMPOS (pediatra e professora da Unifesp).

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUEM INVENTOU O ÔNIBUS? QUANDO?

Felipe Morais Valois, 9 anos
Aracaju – SE

O ônibus foi inventado pelo inglês Walter Hancock em 1931. Era movido a vapor e podia carregar dez passageiros. Pouco tempo depois, o alemão Karl Benz criou o ônibus movido a gasolina. No Brasil, os imigrantes italianos Luís e Fortunato Grassi criaram um veículo parecido com o ônibus, que levava 12 pessoas e ganhou o nome de jardineira.

VOCÊ SABIA QUE...

- Quando um elefante está muito velho ou ferido, ele se afasta da manada e se isola para morrer sozinho?

- A maior **melancia** do mundo nasceu no Tennessee, EUA, e pesava 188 quilos? Se ela fosse cortada poderia servir mais de 500 pessoas.
- Existe no Brasil um lago onde é difícil afundar? É o Fervedouro, que fica em Jalapão, Tocantins. A água desse lago é cheia de bolhas formadas por gases que vêm direto do centro da Terra.

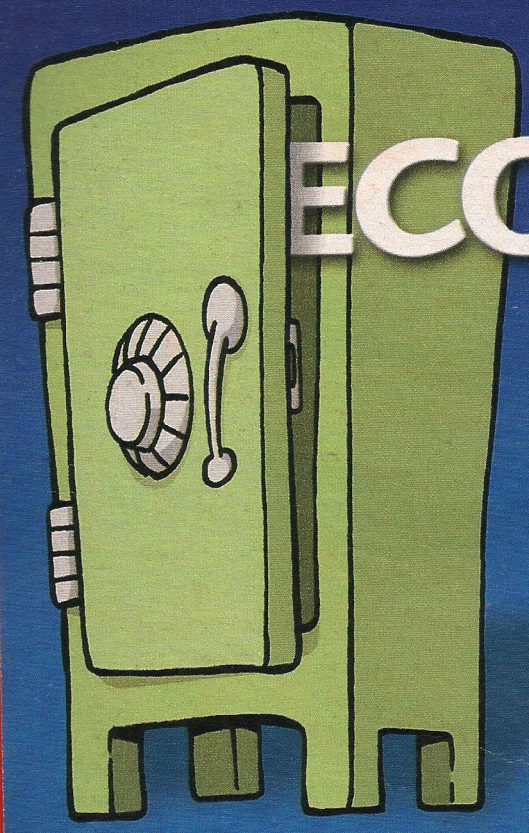
O QUE SIGNIFICA K7? E LP?

Rafael Douglas, 13 anos
Fortaleza – CE

K7 é só uma forma diferente de se escrever cassete. O K7 é um tipo de caixinha com fitas magnéticas na qual se pode gravar informações como imagens e sons. Já LP é uma abreviação da palavra inglesa *long play*, um outro nome dado aos discos grandes de vinil, usados antigamente para gravar músicas.

teste

VOCÊ SABE ECONOMIZAR?



Responda às perguntas e descubra como você gasta e guarda seu dinheiro.

1 Você costuma ganhar algum dinheiro extra?

- A Sim. De vez em quando vende algo ou ajuda um adulto em uma tarefa para ganhar alguma coisa.
- B Não. Nem se preocupa com isso.
- C Não, mas economiza tudo o que ganha para não se preocupar com isso.

2 Qual personagem se parece mais com você?

- A Donald.
- B Gastão.
- C Tio Patinhas.

3 O programa mais divertido no fim de semana é:

- A Viajar e conhecer lugares e pessoas novas.
- B Ir ao shopping ou a um parque cheio de brinquedos radicais, com muitos lanches e sorvetes.
- C Fazer qualquer tipo de passeio desde que seja grátis.

4 O que você faz quando seus pais lhe dão dinheiro para comprar lanche na escola?

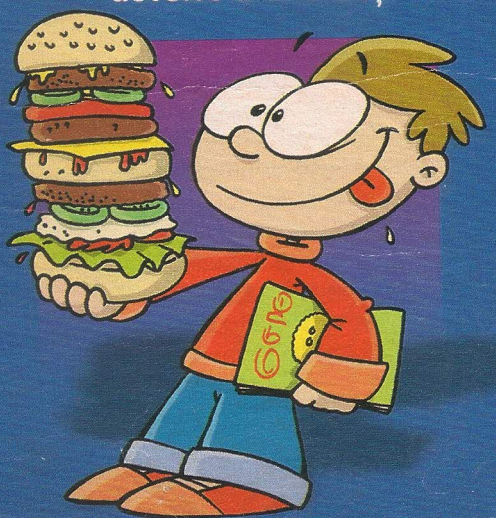
- A Escolhe um lanche legal e, se receber troco, guarda com outras economias.
- B Sempre pede um pouco a mais, porque pode faltar.
- C Guarda o dinheiro e leva um lanche de casa.

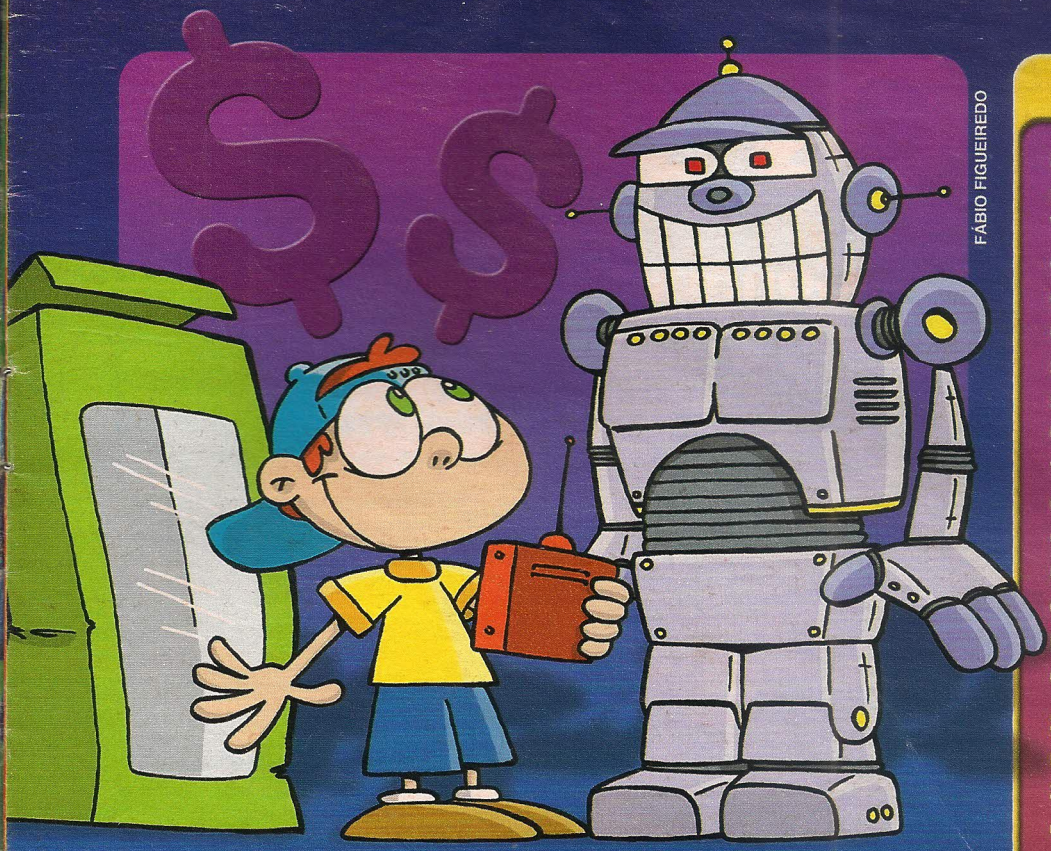
5 Se está sem nada para fazer, você:

- A Escreve em seu diário, inventa um jogo ou uma receita.
- B Pede um brinquedo novo para seus pais.
- C Vai conferir seu cofrinho para se animar.

6 Quando recebe troco a mais, você:

- A Se perceber, devolve.
- B Nem percebe porque nunca confere o troco.
- C Percebe na hora e devolve a diferença.





FÁBIO FIGUEIREDO

7 Qual festa você acha mais legal?

- A O Natal, porque adora dar e receber presentes.
- B O Dia das Crianças, porque curte as comemorações na escola e nos shoppings.
- C O seu aniversário, porque você recebe todas as atenções.

8 O que você gostaria mais de colecionar?

- A Figurinhas ou bolinhas, porque são fáceis de trocar.
- B Uma coisa que ninguém tivesse igual, como rochas vulcânicas.
- C Moedas e notas de vários países.

9 Quando vai ao shopping com amigos, você sempre:

- A Leva um pouco de dinheiro, afinal pode precisar.
- B Pede dinheiro aos seus pais, pois vai querer tomar um lanche, brincar e fazer compras.
- C Deixa o dinheiro em casa para não ter de pagar nada para os outros.

10 Quando é o vencedor em um jogo, você:

- A Fica empolgado e convida a turma para jogar de novo.
- B Sai contando que é o campeão.
- C Faz piadinhas com os perdedores.

RESULTADO

Se você assinalou mais a alternativa A
Você geralmente é criativo e procura gastar seu dinheiro com inteligência, sem se meter em situações difíceis. Quase sempre tem um pouquinho de dinheiro guardado para uma emergência e sabe mais ou menos o preço das coisas.

Se você assinalou mais a alternativa B
Sem se preocupar com dinheiro, você gosta de aproveitar a vida e não costuma fazer economia. Adora comprar coisas novas e está sempre pedindo dinheiro aos seus pais. Tente ser mais cuidadoso e preste atenção para não gastar demais!

Se você assinalou mais a alternativa C
Econômico, você detesta gastar seu dinheiro e às vezes até é meio pão-duro. É legal economizar, principalmente quando você tem planos de comprar alguma coisa especial, mas não precisa exagerar: sempre tem um jeito de se divertir sem gastar muito.

FIQUE LIGADO

Os superpo

Conheça Jimmy Neutron e saiba mais sobre os mistérios de nossa inteligência.

DIVULGAÇÃO

Jimmy Neutron é o mais novo herói dos desenhos animados. Um dos primeiros personagens criados para animações de cinema, internet e TV, ele já é sucesso nos EUA e chegou ao Brasil.

E não pense que o

Geniais de verdade

No mundo real existem algumas pessoas muito inteligentes, como Jimmy. Elas são conhecidas como superdotadas. Geralmente aprendem tudo rápido e se destacam por suas capacidades.

Algumas crianças superdotadas se tornam grandes gênios quando crescem. Mas há também pessoas que não são assim e fazem coisas geniais nas ciências, nas artes e nos esportes.

A inteligência ainda é um mistério para a ciência. Sabemos, por exemplo, que o cérebro de todo mundo é parecido, mas não há explicações para as diferentes habilidades das pessoas.

deres dos gênios

Divirta-se com Jimmy e sua turma

Para conhecer os desenhos, assista às vinhetas que passam na Nickelodeon. Se quiser brincar com Jimmy, entre no site **www.mundonick.com** e clique em *Jimmy Neutron*. Você vai encontrar jogos, informações e um trailer do filme do herói, que deve estrear por aqui no ano que vem.

DIVULGAÇÃO

menino tem superpoderes ou veio de outra galáxia. Ele vive na Terra mesmo, tem sua turma de amigos e é parecido com todos os outros garotos, mas ele é muito inteligente.

Esse gênio de 10 anos inventa as máquinas mais malucas e vive incríveis aventuras ao lado do cão-robô Goddard, que come metais, plutônio e queijo e se transforma em muitas coisas.

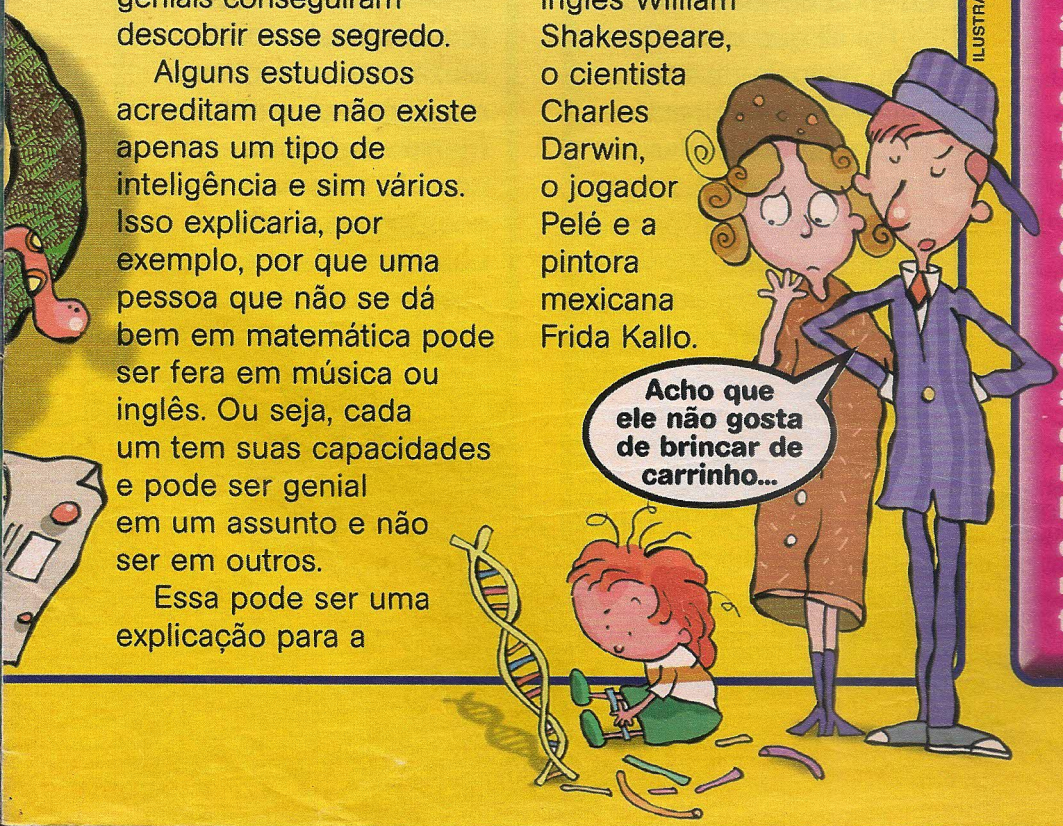
Foi Jimmy quem fez o cão, porque não podia ter um de verdade em casa. Ele também criou um *hamster* invisível, que não tem medo de gatos, e uma planta carnívora que só ataca meninas chatas.

Aproveitando toda sua inteligência, Jimmy se diverte e tira seus amigos de todo tipo de encrenca.

Muitos pesquisadores já tentaram explicar essas diferenças, mas nem mesmo os cientistas mais geniais conseguiram descobrir esse segredo.

Alguns estudiosos acreditam que não existe apenas um tipo de inteligência e sim vários. Isso explicaria, por exemplo, por que uma pessoa que não se dá bem em matemática pode ser fera em música ou inglês. Ou seja, cada um tem suas capacidades e pode ser genial em um assunto e não ser em outros.

Essa pode ser uma explicação para a genialidade de pessoas de várias épocas em áreas variadas, como por exemplo o escritor inglês William Shakespeare, o cientista Charles Darwin, o jogador Pelé e a pintora mexicana Frida Kallo.



ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Quanto mede a inteligência?

Ninguém sabe ainda como medir a nossa inteligência. Por muito tempo os especialistas tentaram criar testes para indicar diferentes níveis de inteligência, mas os resultados não são completos. Eles dão só referências sobre a capacidade de raciocínio matemático ou de linguagem, mas outras habilidades muito importantes ficam de fora.

FIQUE LIGADO

Garotos geniais

Einstein

O pequeno Albert Einstein demorou tanto para aprender a falar que seus pais ficaram preocupados. Sempre foi calado, não brincava muito com os outros e preferia ficar em casa lendo, ouvindo música e fazendo castelos com cartas de baralho.

Na escola, as notas do futuro físico e inventor da Teoria da Relatividade eram baixíssimas e um dos professores achou melhor que Einstein parasse de estudar.

Mas aos 12 anos ele começou a se interessar por matemática e não parou mais de pesquisar e aprender, tornando-se um dos maiores gênios da ciência do século 20.

Santos Dumont

Santos Dumont nasceu em Minas Gerais e aos 6 anos mudou-se com a família para uma fazenda em São Paulo.

Foi ali que ele se ligou na idéia de voar. Passava horas olhando o movimento das nuvens e dos pássaros. Adorava experiências com pipas e balões e logo fez seus primeiros brinquedos voadores: aviõezinhos com hélice e elástico.

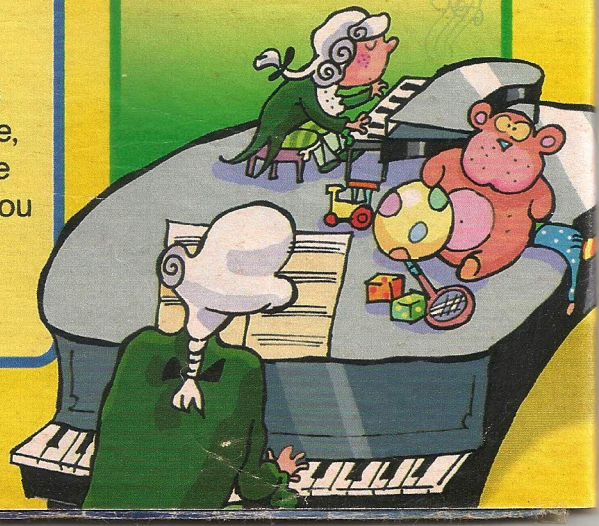
Seus livros favoritos eram os de Júlio Verne, sobre viagens aéreas e submarinas, que afirmou depois terem sido as suas primeiras lições de aeronáutica.

Mozart

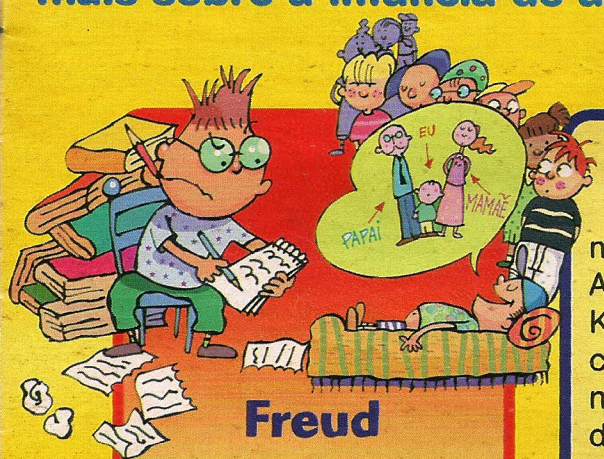
Aos 3 anos Wolfgang Amadeus Mozart já tocava piano muito bem. O pai dava aulas de música e incentivou a carreira do filho, que aos 5 anos já compunha.

Ele se apresentava nos principais teatros da Europa, tocando suas composições e obras de grandes mestres, sem errar uma nota.

Mas mesmo com todo esse talento Mozart se comportava como qualquer outro menino e durante uma de suas viagens acordou chorando, com saudades de casa e dos amigos.



Os feras da ciência e da arte também foram crianças, igual a todo mundo. Eles tinham talentos especiais, mas gostavam de brincar, brigavam e choravam como a gente. Saiba mais sobre a infância de alguns deles.



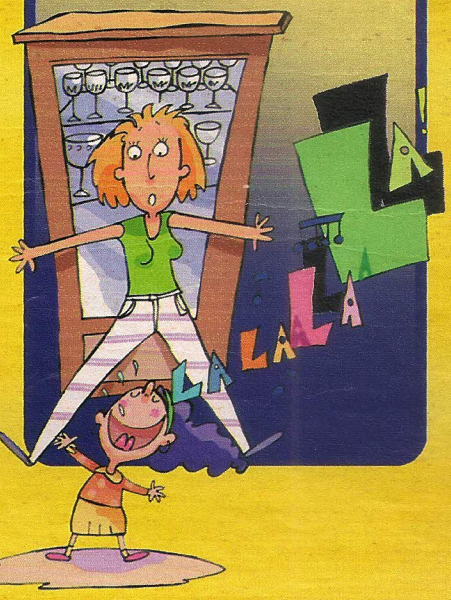
Freud

Um dos melhores alunos de sua classe, Sigmund Freud adorava ler. Ele nasceu em uma pequena cidade da República Checa, onde costumava passear na floresta com seu pai. Tempos depois a família mudou-se para Viena, uma cidade agitada na Áustria.

Com seis irmãos, Freud era o preferido da mãe. As lembranças de infância foram importantes para que, depois de adulto, ele se tornasse um dos mais famosos cientistas de todos os tempos e criasse a psicanálise, que estuda as pessoas e seu comportamento.

Maria Callas

A família esperava um menino e nasceu Maria Anna Sofhie Cecilia Kalogeropoulos, que cresceu achando que ninguém gostava muito dela. Filha de imigrantes gregos, ela nasceu nos Estados Unidos e depois de sua primeira aula de piano, aos 9 anos, se apaixonou pela música. Ouvindo discos de ópera, se interessou em aprender a cantar. Acabou se tornando uma das mais famosas cantoras da história.



Picasso

Os primeiros rabiscos de Pablo Picasso já não pareciam comuns. Ele desenhava pombas e cenas de touradas, que marcaram sua infância em Málaga, na Espanha.

Seu pai era pintor e às vezes pedia para o menino dar retoques em seus trabalhos. Um dia, entregou-lhe seus pincéis e tintas, pois achou que o talento de Pablo era maior do que o seu. Assim, aos 8 anos ele já pintava quadros como *O Toureiro*, que guardou a vida toda.

Como não era muito modesto, Picasso dizia que nunca desenhou como uma criança e que aos 12 anos já pintava como os grandes mestres.

PASSATEMPO

Fique de olho

Resposta na página 42.

BATE-PAPO

Ela virou boneca!

Conheça a nova Emília do Sítio.

DIVULGAÇÃO/GIANNE CARVALHO

A atriz Isabelle Drummond, de 7 anos, foi escolhida para interpretar a boneca Emília no *Sítio do Picapau Amarelo*. Confira o que ela conta sobre sua personagem.

RECREIO Como é a Emília?
ISABELLE É uma boneca de pano que ganha vida. Ela é bagunceira, mandona, atrevida e espevitada. Acho até que é parecida comigo!

RECREIO Mas o que é espevitada?
ISABELLE É uma pessoa que não pára de falar e é muito agitada.

RECREIO E você se acha espevitada?
ISABELLE Acho e todo mundo da minha família também. O elenco achou a mesma coisa.

RECREIO O que você tem de fazer para se transformar na Emília?
ISABELLE Demora um tempão para eu ficar pronta! Primeiro fazem a maquiagem, depois colocam uma peruca na minha cabeça e eu visto a roupa. Isso leva mais ou menos 1 hora.

RECREIO É difícil decorar as falas da Emília?
ISABELLE Não, tenho facilidade para decorar. Além do mais, adoro as falas dela! Aí, fica mais fácil ainda.

REGINALDO TEIXEIRA

RECREIO Você já encontrou alguma palavra desconhecida na sua fala?
ISABELLE Sim, eu tinha de falar que a Emília era feita de macela. Aí, eu perguntei: o que é macela? Ninguém sabia! Foram procurar no dicionário.

RECREIO E o que é?
ISABELLE É uma planta que tem um perfume gostoso e é usada para encher o travesseiro.

RECREIO Você já esqueceu a sua fala?
ISABELLE Não, mas já me confundi. Aí, tive de gravar tudo de novo.

RECREIO E o que os seus amigos acham de você trabalhar na TV?
ISABELLE Os meninos ficam zoando e me chamam de Emília. As meninas que são minhas amigas acham legal e torcem por mim.

GANG

Texto:
MIRIAM MERMELSTEIN
Ilustração:
IONIT ZILBERMAN

O SIM e o NÃO
Tão diferentes
Brincam nas sentenças,
Brigam nas cabeças.

Quando estão ausentes
Surge o indeciso talvez
Parecendo uma gangorra
Pode ser listrado
ou xadrez,
O céu e o chão
O preto e o branco
Um camaleão!

São da mesma família
o SIM e o NÃO
É só saber escolher
Para evitar confusão.

O NÃO forte e redondo
Sai da boca,
Do dedo em riste
Pisa em tudo no caminho
Machuca.

De muito usar, a palavra
se torna espertinha
Antes de ouvir a pergunta
Sai da boca sozinha.
Tem gente que faz
com o NÃO
Uma grande coleção.

ORRA

O SIM é diferente,
No som, no tom
E no sentido.
É irmão do NÃO
pelo outro lado.

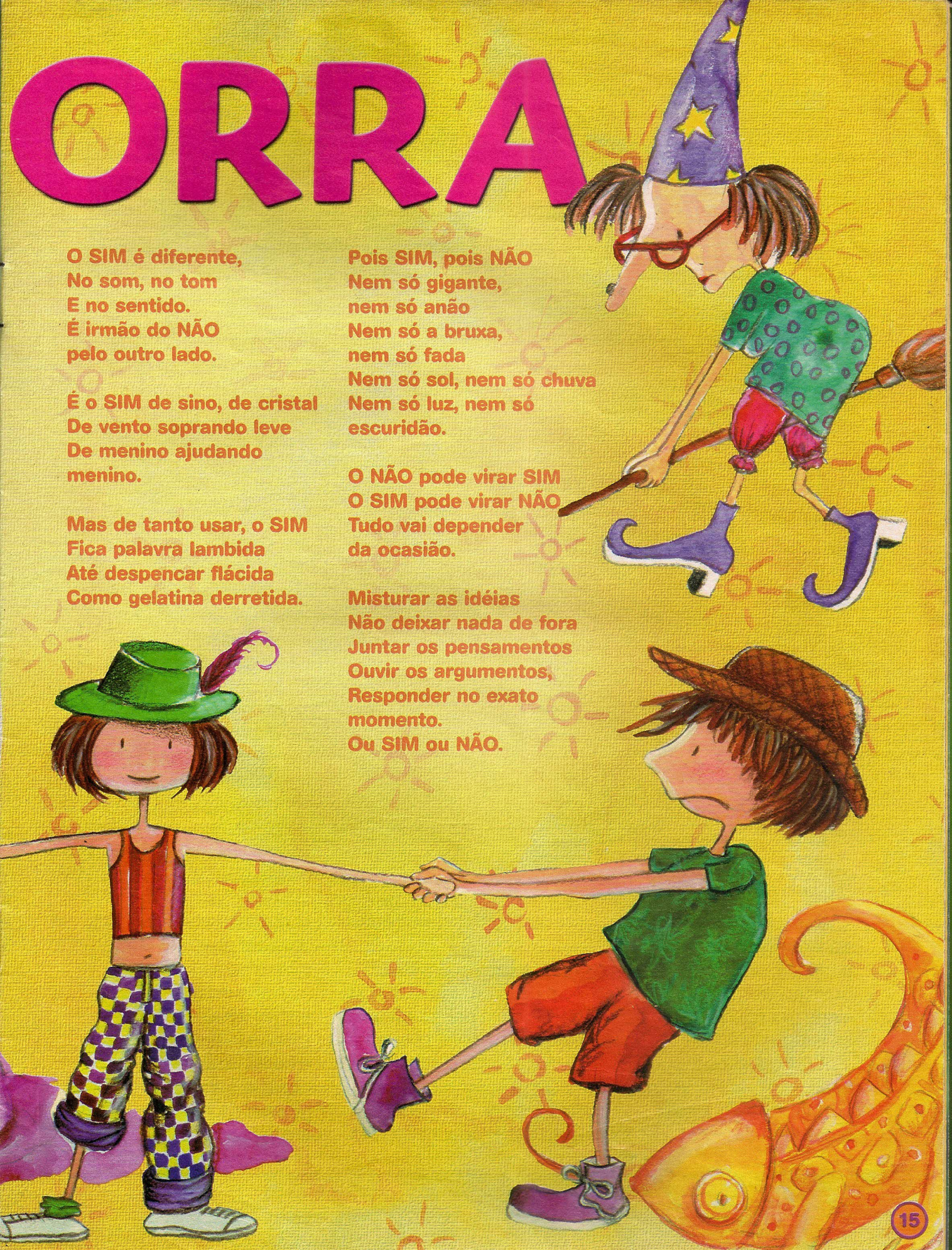
É o SIM de sino, de cristal
De vento soprando leve
De menino ajudando
menino.

Mas de tanto usar, o SIM
Fica palavra lambida
Até despencar flácida
Como gelatina derretida.

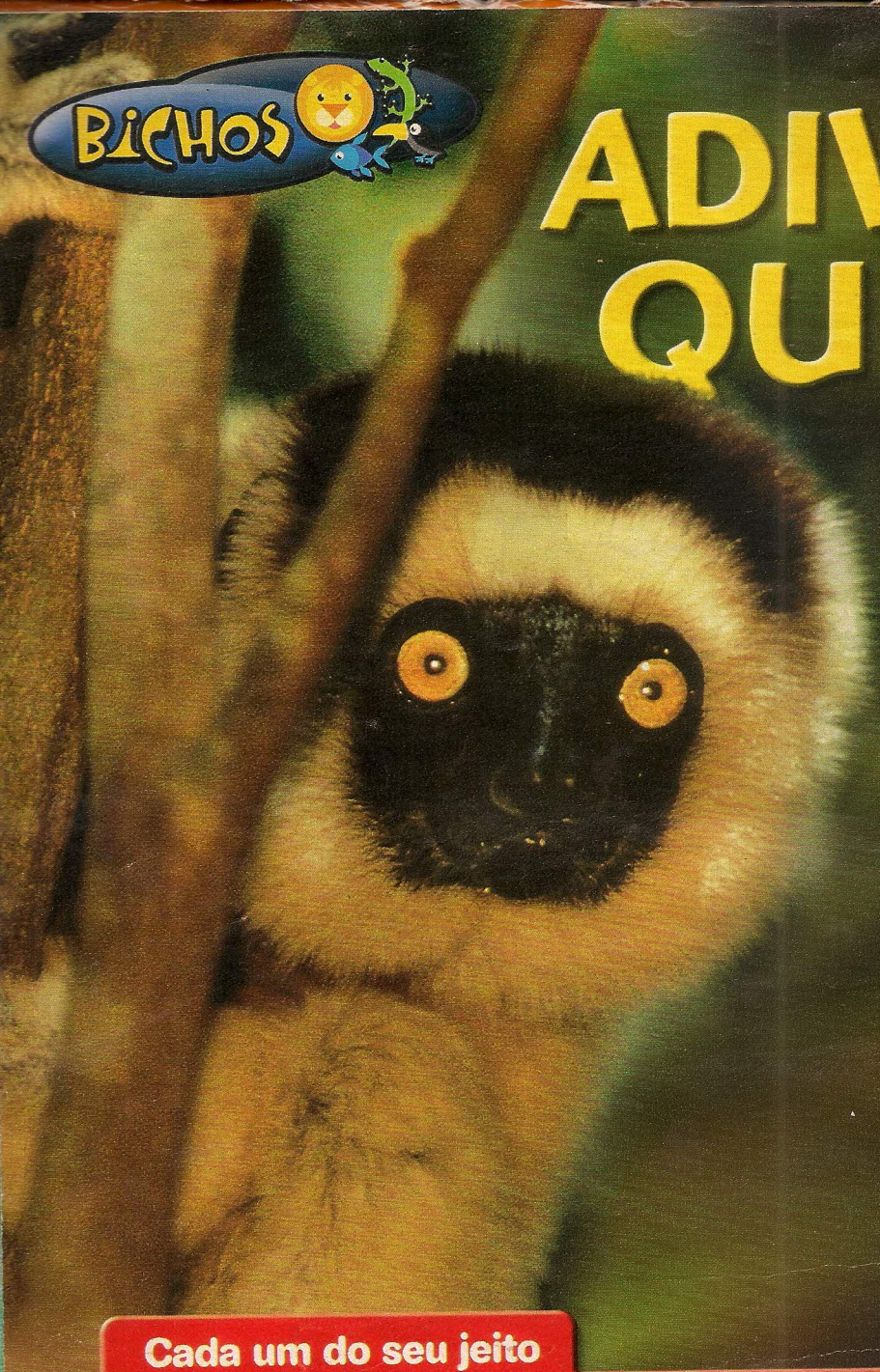
Pois SIM, pois NÃO
Nem só gigante,
nem só anão
Nem só a bruxa,
nem só fada
Nem só sol, nem só chuva
Nem só luz, nem só
escuridão.

O NÃO pode virar SIM
O SIM pode virar NÃO
Tudo vai depender
da ocasião.

Misturar as idéias
Não deixar nada de fora
Juntar os pensamentos
Ouvir os argumentos,
Responder no exato
momento.
Ou SIM ou NÃO.



ADIVINHE QUEM É!



O lêmure é um animal diferente, que só existe em ilhas perto da África.

Eles adoram pular no chão e entre as árvores para procurar folhas e frutos e brincar. Com cara alongada e orelhas curtas, a maioria das espécies de lêmure tem um longo rabo, que pode ser de uma única cor ou listado de branco e preto.

Esse bicho não existe no Brasil e só pode ser encontrado em ilhas perto da África. Acredita-se que algumas espécies existam

Cada um do seu jeito

Existem várias espécies de lêmure. A cor do pêlo pode ser cinza, marrom, branca, avermelhada, ou ainda um pouco de todas as cores.

Algumas espécies têm hábitos diferentes: vivem sozinhos, saem à noite e dormem durante o dia em ninhos que constroem nas árvores.

Há também lêmures sem cauda e alguns que se diferenciam por terem pêlos imensos na cara, cobrindo as bochechas e as orelhas.

Os lêmures da espécie *Daubetonia* têm glândulas que soltam um cheiro ruim como o gambá e emitem um som parecido com o do pica-pau.

A alimentação desses bichos varia. A maioria prefere folhas, frutos e flores, mas os da espécie *Microcebus* gostam de sapos, aranhas e ovos.

na Terra desde a época dos dinossauros, há mais de 240 milhões de anos.

Em geral eles preferem viver em turmas de até 25 lêmures e estão sempre andando pela floresta em busca de alimentos.

Quando um grupo precisa defender seu território, as fêmeas entram em ação: correm atrás das outras e gritam até assustar os invasores. Elas emitem 15 tipos de gritos, parecidos com o barulho que o porco faz, que podem ser ouvidos a 1 quilômetro.

De tempos em tempos os machos mudam de grupo em busca de novas parceiras para ter filhotes.

VEJA DE PERTO

Nas palmas das mãos e solas dos pés não há pêlos e sim uma pele mais grossa, para evitar que o animal caia quando segura um galho ou pisa em um lugar escorregadio. Cada membro tem **cinco dedos**.

O longo **rabo** ajuda a dar equilíbrio ao corpo e é um bom apoio para subir em árvores.

Os **pés** são grandes para dar impulso nos saltos, que podem chegar a 10 metros de distância.

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ 1 metro de comprimento (mais da metade pode ser só de cauda).
Peso ▸ De 2,3 a 3,5 quilos.
Gestação ▸ 136 dias.
Tempo de vida ▸ Até 33 anos.
Onde vive ▸ Madagáscar e Ilhas de Comores, na África.

Bebês alpinistas

Os **filhotes** nascem pequenos, com cerca de 80 gramas, e nas primeiras semanas ficam agarrados na barriga da mãe. Quando crescem um pouco escalam a mãe e passeiam presos às costas dela. Como adoram mamar, fazem isso até os cinco meses, embora no segundo mês de vida já comam folhas e frutos.

FOTOS: GAMMA

DETONE

Divirta-se no Game Boy Advance com *Mario Kart: Super Circuit*.

Vista o seu macacão de piloto e junte-se à turma do Mario. O encanador está de volta para uma divertida corrida de kart com seus amigos.

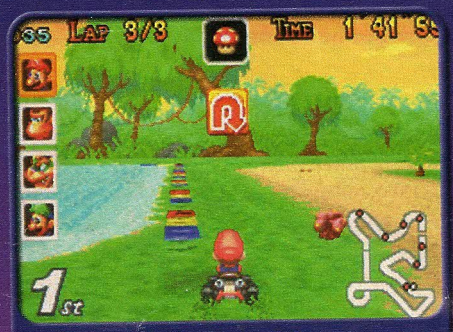
Você escolhe entre pilotos feras como Peach, Donkey Kong, Yoshi, Mario e muitos outros. Cada um tem seu tipo de veículo e, claro, todos querem chegar na frente.

O jogo é cheio de moedas e itens especiais importantes para quem quer vencer. Para ser campeão vale tudo, até fazer maluquices como colocar uma banana na pista para o adversário escorregar ou jogar uma tartaruga colorida no meio do caminho.

São 20 pistas inéditas e mais 20 secretas, que você habilita se tiver bom desempenho. Entre neve, cascalho e precipícios, há armadilhas, truques e atalhos para descobrir.

Os cenários das provas variam entre castelos, praias e florestas e há até uma corrida na Terra do Queijo e outra em um arco-íris.

Quem gosta de desafios pode escolher entre vários modos de jogo, com a opção *Batalha* para disputas entre até quatro jogadores com os videogames conectados.



Use o Poder do Cogumelo para cortar caminho correndo pela grama.

Passe por cima das setas coloridas para ganhar mais velocidade.

Para jogar o casco para trás, segure para baixo e aperte L.

NAS PISTAS!

Dicas

Apagar jogo salvo Segure L + R + B + Start e ligue seu aparelho. Quando surgir a pergunta, aperte o botão A e clique em *Yes* para apagar o jogo salvo ou em *No* para voltar ao seu jogo.

Habilitar pistas do jogo Super Mario Kart Termine o campeonato conseguindo mais de 100 moedas e o Rank A. Depois, na tela de seleção de pistas, aperte L ou R para as antigas pistas surgirem.

Tela de título alternativa Complete todos os campeonatos em todos os níveis de dificuldade.

Habilitar campeonato Special Cup Vença os campeonatos Mushroom Cup, Flower Cup, Lightning Cup e Star Cup.

Brincadeira na tela de seleção Na tela de seleção de personagem aperte L para ele atirar um casco de tartaruga e R para seu personagem sair pulando.

Usar a buzina Durante a partida, aperte Select para usar a buzina.

Largada rápida Acelere pouco antes do terceiro farol acender.

Itens do jogo

Veja como usar os itens e tornar-se um campeão.

Banana Peel Deixe no caminho para que o adversário escorregue.

Mushroom Aumenta sua velocidade temporariamente.

Green Shell O míssil verde em forma de casco de tartaruga segue em linha reta e detona o oponente.

Red Shell O míssil vermelho persegue o adversário.

Tri-Green É um escudo com três mísseis para parar o adversário.

Tri-Red É um escudo com três mísseis vermelhos.

Spiny Shell Míssil com espinhos.

Boo Serve para tirar poder do adversário temporariamente.

Star A estrela o deixa invencível por um certo tempo.

Lightning Bullet Transforma todos adversários em miniaturas.

Nas pistas fantasmas não há paredes de proteção: cuidado com o abismo.

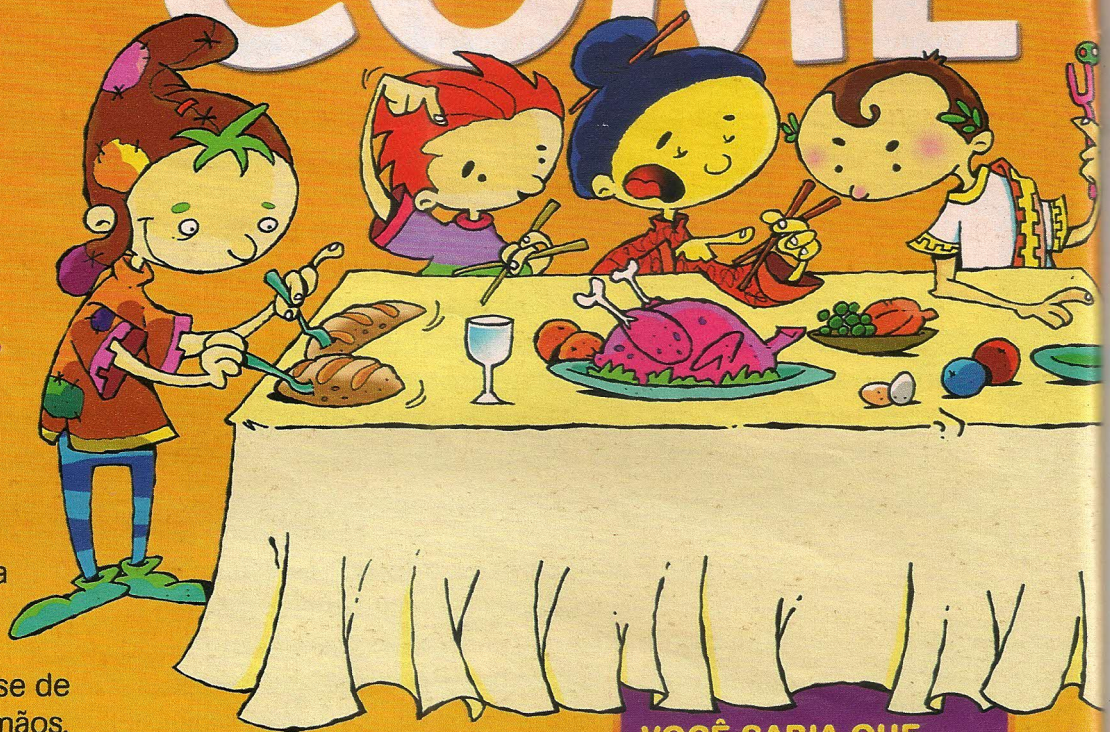
Pegue todas as moedas que puder e use-as para pagar o guincho.

Nas pistas da praia fique longe das partes escuras para não afundar.

FIQUE LIGADO

COMO SE COME

Prato de sopa, colher de café, faca de peixe... São tantos objetos que na hora de arrumar a mesa a gente até se confunde. Saiba como eles foram inventados.



Já pensou se para ser bem educado à mesa na hora de comer você tivesse de pegar tudo com as mãos, usando apenas três dedos? Pode parecer maluquice, mas essa era uma regra de boa educação importante no século 11.

É que antigamente não existiam pratos e talheres e quase todo mundo comia com as mãos, colocando os alimentos sobre o pão.

Mesmo depois da invenção dos talheres, pouca gente os utilizava, porque acreditava-se que interferiam no sabor da comida. Nessa época, quem usava garfo e faca limpava-os na toalha da mesa após a refeição e pegar comida do prato do vizinho era sinal de amizade.

Com o tempo os talheres se tornaram mais usados na Europa. As pessoas ricas se serviam com garfos, colheres e facas de ouro, prata e bronze e as pobres só tinham utensílios feitos de madeira e osso.

VOCÊ SABIA QUE...

- Nos jantares da Grécia Antiga os empregados traziam tinas com água perfumada para as pessoas lavarem as mãos?
- Durante a Idade Média havia o costume de passar as mãos em pêlos de cachorro para eliminar o excesso de molho?
- Alguns indígenas do Brasil pegavam água com a boca e jogavam nas mãos antes de pegar os alimentos?

GARFOS E COLHERES

O primeiro **garfo** tinha só dois dentes. Esse modelo foi usado por gregos e romanos, mas ficou esquecido e só voltou à mesa no final do século 16. Por muito tempo foi considerado coisa de mulher e pouca gente sabia comer com ele. Muito mais tarde surgiu o garfo com quatro dentes, inventado por italianos, que achavam complicado demais comer espaguete com o garfo de dois dentes.

A colher é mais antiga: surgiu há mais de 20 mil anos. Parecida com concha, era usada por muita gente em cerimônias religiosas no Antigo Egito.

NADA DE BRIGA!

A **faca** foi o primeiro talher que existiu. Criada pelo homem pré-histórico, podia ser feita de pedra, marfim ou osso e era usada para esculpir, caçar, lutar e cortar alimentos. Perto de 3000 a.C. apareceram as primeiras facas de ferro e bronze.

Por muito tempo os homens usavam a mesma faca para comer e brigar e cada um levava a sua quando havia algum jantar. Foi para acabar com os duelos no meio das refeições que um rei francês decidiu que as facas de mesa deveriam ter pontas redondas.

PALITINHOS

Em muitos países, como Japão, Coréia e China, a maioria das pessoas utiliza talheres diferentes: são os palitinhos, chamados de *hashi* (raxi) ou *kuai-tzu* (quaitisu). Eles surgiram na China no ano de 1122 e eram feitos de bambu e madeira.

São muito usados até hoje e há até palitos maiores para ajudar no preparo dos alimentos. Os menores servem como talheres e dispensam o uso de garfo, colher e faca. Claro que é preciso um pouco de prática para comer com eles. Eles funcionam como uma pinça, que leva pequenas porções de alimento até a boca. Algumas pessoas são tão craques em comer assim que pegam até um grão de arroz com palitinhos.

CONSULTORIA: EMBAIXADA DO JAPÃO E DA CHINA.

ILUSTRAÇÕES: RAMPAZO

PASSATEMPO

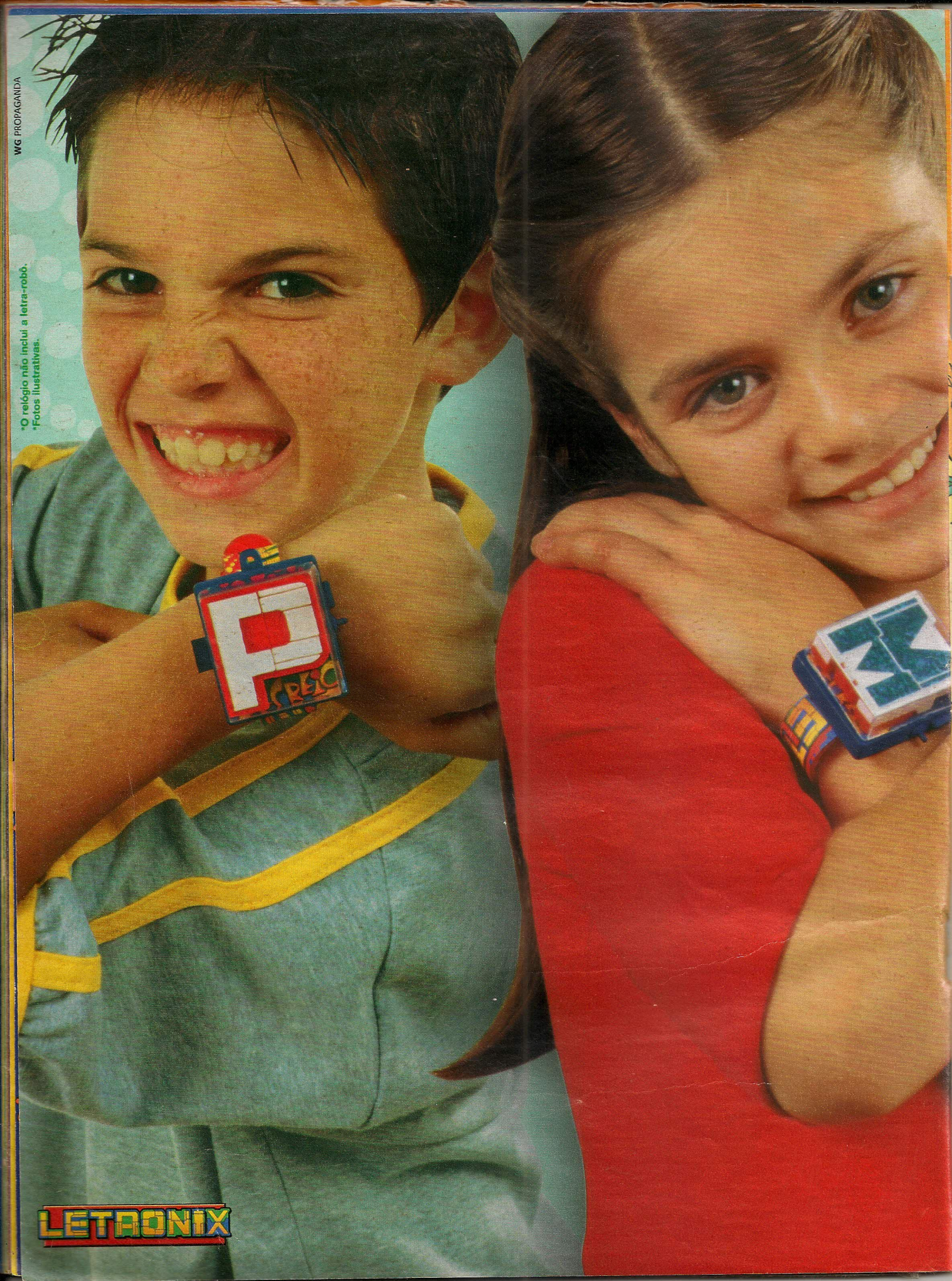
Resposta na página 42.

Cadê?

Embarque nesta viagem espacial e encontre os objetos em destaque.

BIRY

WG PROPAGANDA



SELO ESPECIAL RELÓGIO LETRONIX

Este é o 6º SELO
Recorte e cole na sua cartela.
Não perca o 7º selo na próxima Recreio.

Relógio Letronix Chegou a hora!

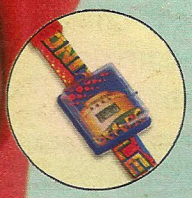
Agora você já pode ter o seu Relógio Letronix! Com este selo, já dá para completar a cartela, juntar com mais R$ 10,00 e trocar nas bancas pelo Especial Relógio Letronix.

Você ainda não completou a sua cartela? Fique esperto!

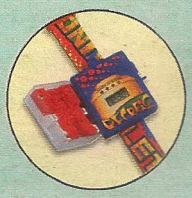
A Recreio vai dar mais 2 selos novos nas próximas semanas. Você precisa de seis selos de cores diferentes para completar a cartela.

Ainda dá para conseguir a cartela e os outros selos nos números anteriores da Recreio. Fale com o jornaleiro. Não perca esta chance!

Veja como é divertido usar o Relógio Letronix:



sozinho...



...com a letra-robô...

...como um chaveiro!

RECREIO

TODA QUINTA NAS BANCAS.

EXPERIÊNCIA

Brincadeir

A gente quase nem percebe, mas o ar ocupa espaço, se move e tem peso. Faça estes testes e confira.

CONSULTORIA: JOSÉ DOMINGOS T. VASCONCELOS (Professor de Física)

Que pesado!

Você vai precisar de:

- 2 latinhas iguais
- 1 lápis
- fita crepe
- 1 vareta
- 2 bexigas

1. Prenda o lápis entre as latas e uma bexiga em cada ponta da vareta com a fita crepe.
2. Coloque o centro da vareta sobre o lápis. As duas bexigas devem ter o mesmo peso, mantendo a vareta equilibrada.
3. Encha uma das bexigas e prenda na vareta de novo. Coloque o centro da vareta sobre o lápis. A vareta vai se inclinar para o lado em que está a bexiga cheia.

O que acontece

Por causa do peso do ar, o lado em que está a bexiga cheia fica mais baixo.

Ocupando espaço

Você vai precisar de:

- 1 vasilha com água quente e 1 com gelo
- 1 garrafa plástica
- 1 bexiga

1. Prenda a bexiga vazia na boca da garrafa.
2. Peça para um adulto colocar água quente em uma vasilha. Segure a garrafa na água quente e observe. A bexiga vai começar a encher rapidamente.
3. Coloque a garrafa com a bexiga cheia na vasilha com gelo e ela vai murchar.

O que acontece

Quando o ar esquenta, ele ocupa mais espaço, pois suas partículas ficam mais agitadas. Quando esfria, elas se movimentam menos e o ar ocupa menos espaço.

as com o ar

Um copo de ar

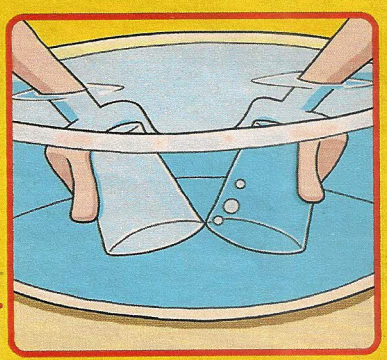
Você vai precisar de:

- 1 vasilha transparente com água
- 2 copos transparentes

1. Coloque um dos copos na posição vertical com a boca para baixo, dentro da água.
2. Segure-o no fundo da bacia e, com a outra mão, vire outro copo de lado até ficar cheio.
3. Com cuidado encoste a boca dos dois copos. Você vai ver bolhas de ar passarem de um copo para o outro.

O que acontece

O primeiro copo está cheio de ar. Quando você o inclina e encosta no outro, o ar do primeiro copo vai saindo e entra no segundo copo, formando as bolhas.



Que força!

Você vai precisar de:

- 1 sacola plástica de supermercado
- 5 livros

1. Coloque a sacola plástica sobre a mesa deixando a abertura para fora. Empilhe os livros sobre ela.
2. Feche bem a boca da sacola e sopre para dentro. Os livros vão subir.

O que acontece

O ar também exerce força. Quanto mais ar entrar na sacola, maior é a força que ela terá sobre os livros.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

Que vento é esse?

Você vai precisar de:

- 1 bexiga
- 1 vidro grande
- 2 canudos
- 1 saco plástico

1. Prenda a bexiga no canudo com fita crepe e coloque-a no vidro. Coloque outro canudo solto e feche com um pedaço de plástico. Faça um furo para que a ponta dos canudos fique para fora.
2. Assopre o canudo e encha a bexiga. Pelo outro canudo você vai sentir um ventinho.

O que acontece

O vidro está cheio de ar. Quando a bexiga se expande, o ar tem de sair. O vento que sai é o ar se movendo como quando venta. Só que nesse caso o ar se move por causa dos deslocamentos de camadas de ar quente e frio.

NO SITE RECREIO TUNE

www.recreionline.com.br

DIVULGAÇÃO

JIMMY NEUTRON

Saiba tudo sobre o sabe-tudo!

E veja um trecho do filme que vem aí!

ENQUETE DA SEMANA

Quantos anos você tem?

- ☐ Até 6 anos
- ☐ De 7 a 9 anos
- ☐ De 10 a 12 anos
- ☐ De 13 a 20 anos
- ☐ Mais de 20 anos

Pesquisa sobre arte?

Confira muitas informações para seus trabalhos na **Pesquisa Escolar** do **RECREIONLINE!**

BRINCADEIRA PREMIADA

Jogue **LETRONIX VIRTUAL** e concorra a prêmios legais. Os 15 primeiros do placar ganham o novo jogo **LETRONIX da GROW!** Os endereços para entrar no campeonato são: **www.recreionline.com.br** ou **www.letronix.com.br**

APRENDA A DESENHAR UM LÊMURE

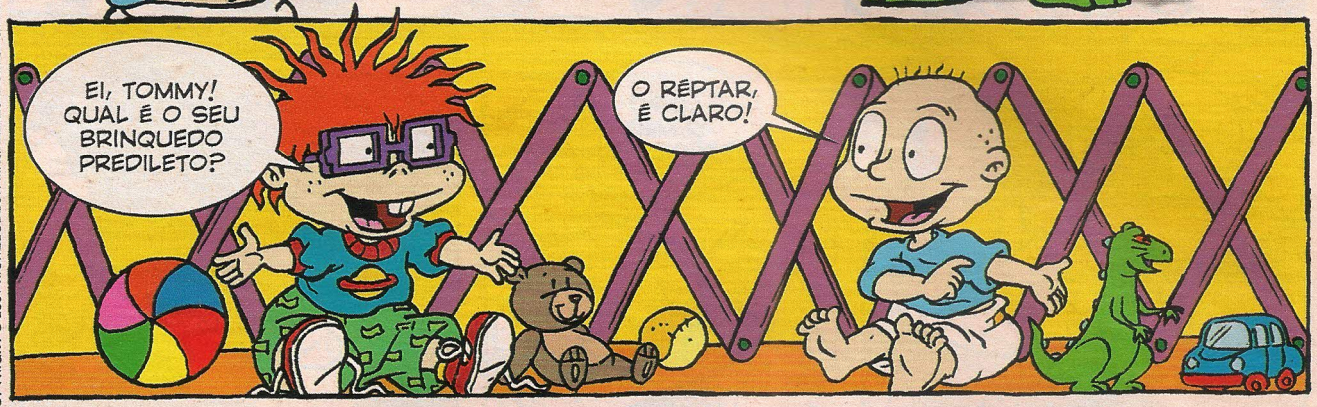
E faça um teste legal para conferir seus conhecimentos sobre ele.

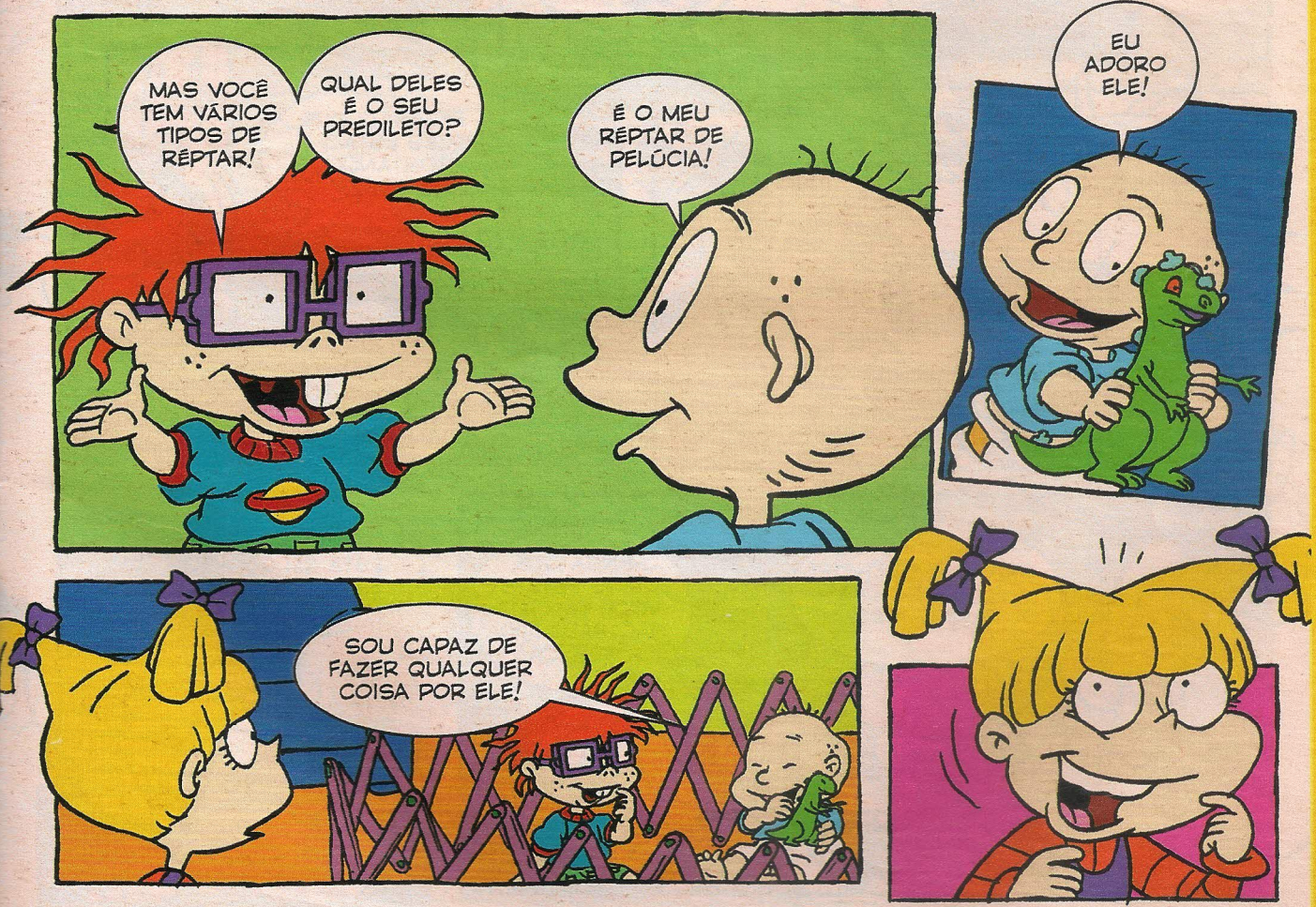
NORIATSU YOSHIKAWA

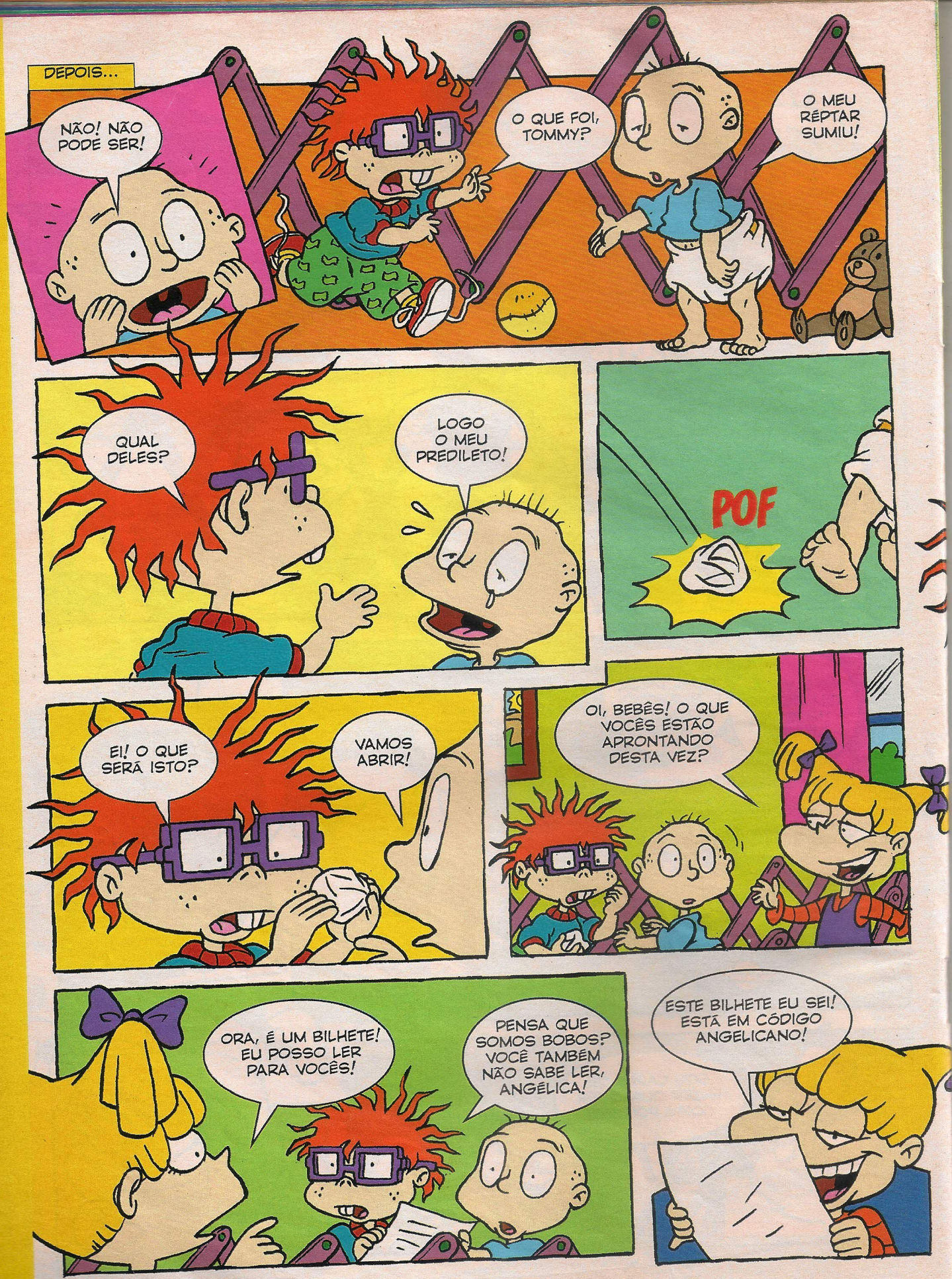
COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

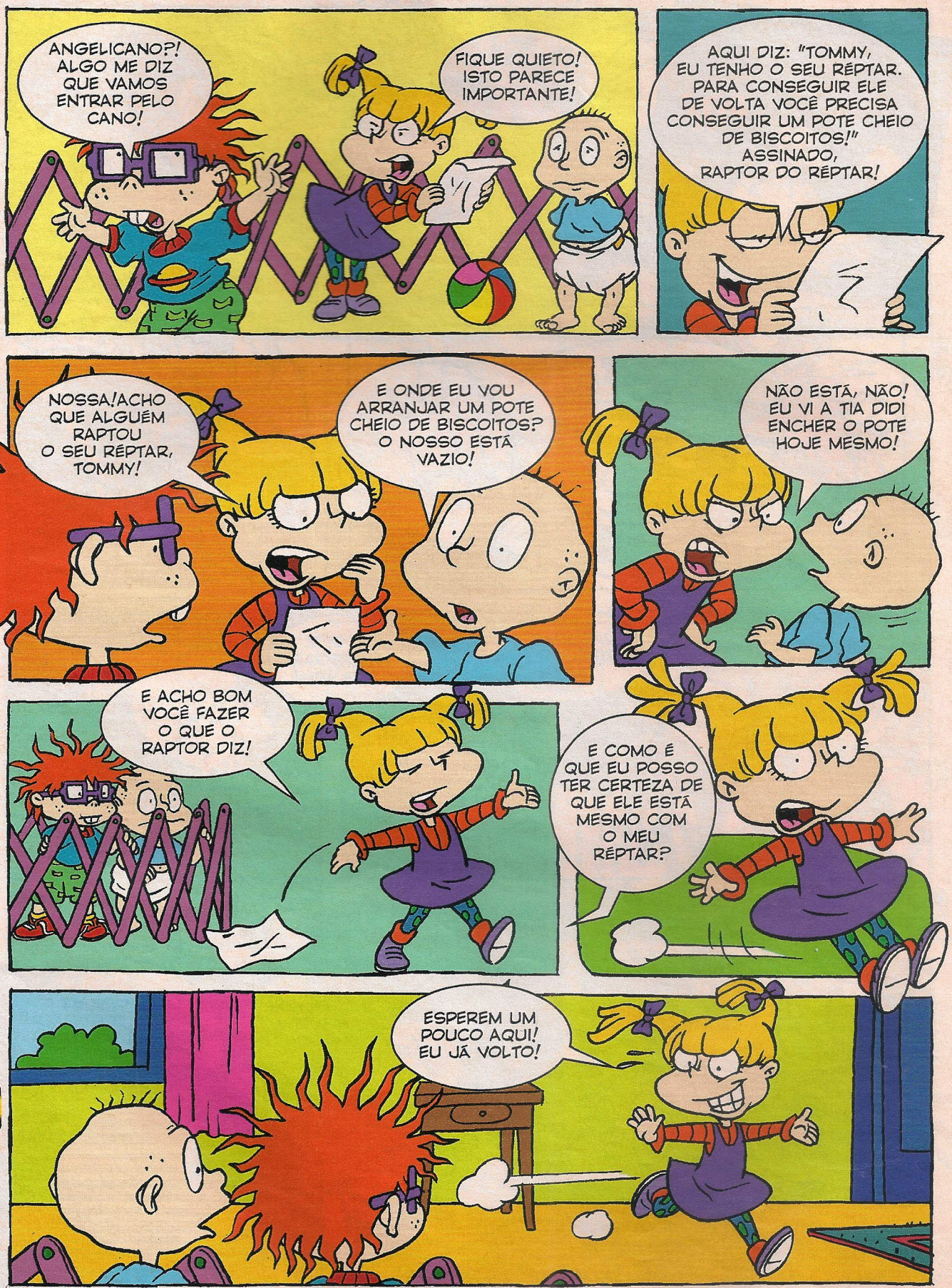
Rugrats
Os Anjinhos

O RAPTO DO RÉPTAR






DEPOIS...
NÃO! NÃO PODE SER!
O QUE FOI, TOMMY?
O MEU RÉPTAR SUMIU!
QUAL DELES?
LOGO O MEU PREDILETO!
POF
EI! O QUE SERÁ ISTO?
VAMOS ABRIR!
OI, BEBÊS! O QUE VOCÊS ESTÃO APRONTANDO DESTA VEZ?
ORA, É UM BILHETE! EU POSSO LER PARA VOCÊS!
PENSA QUE SOMOS BOBOS? VOCÊ TAMBÉM NÃO SABE LER, ANGÉLICA!
ESTE BILHETE EU SEI! ESTÁ EM CÓDIGO ANGELICANO!

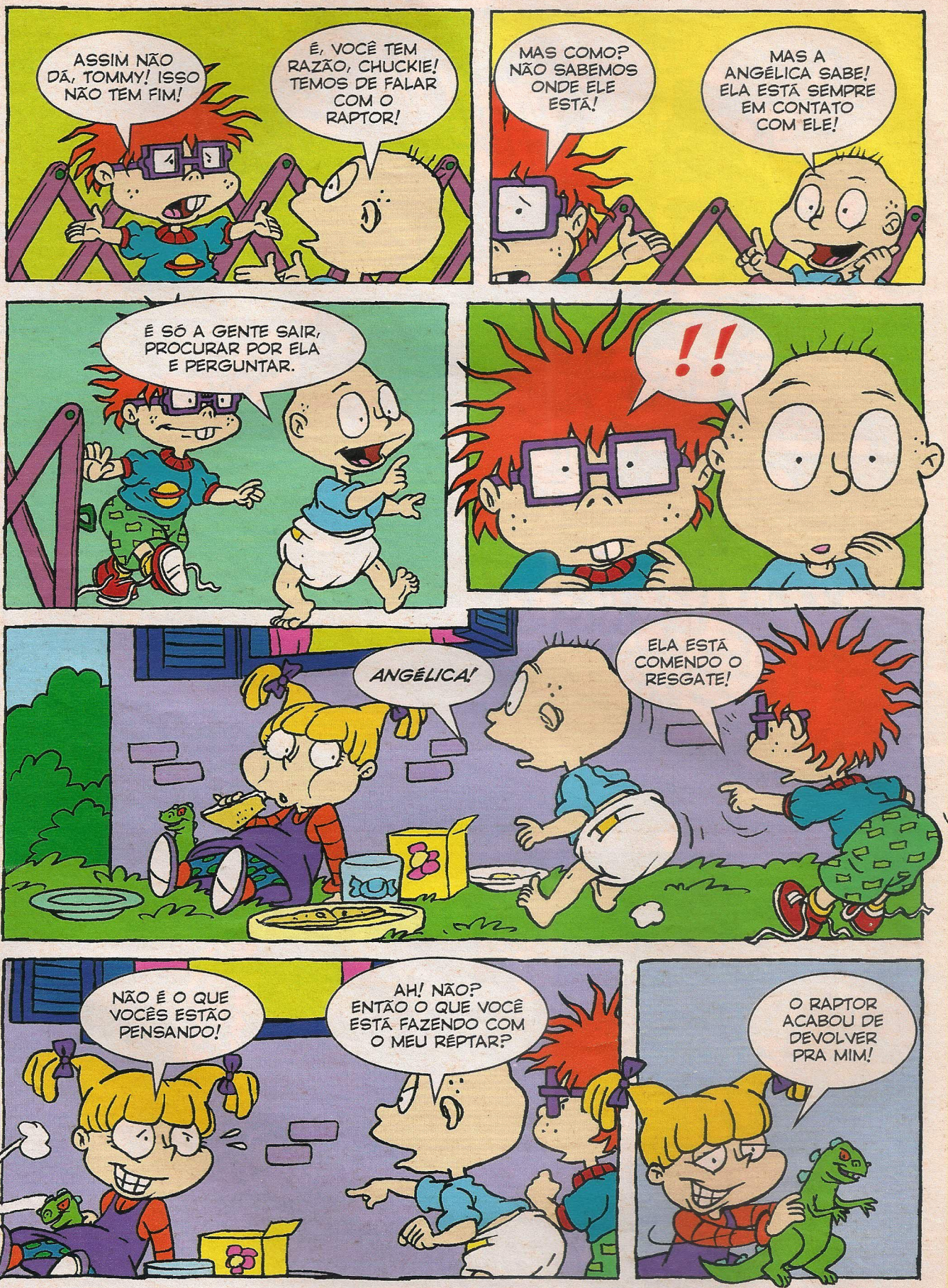


MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

POF
VEJA! É UMA DAS ESCAMAS DO MEU RÉPTAR!
VAMOS TER DE ENTREGAR O POTE DE BISCOITO, CHUCKIE!
HÃ! HÃ! HÃ!
MAS VAMOS ENTREGAR PRA QUEM?
PODEM ENTREGAR PRA MIM!
POR QUÊ?
PORQUE O RAPTOR ESCREVEU UM BILHETE PRA MIM DIZENDO ONDE DEIXAR O POTE!
E É MELHOR ANDAREM LOGO!
O RAPTOR ME DISSE QUE VAI MANDAR A CAUDA DO RÉPTAR JUNTO COM A PRÓXIMA MENSAGEM!

FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

MAIS TARDE...
EI, ESTE NÃO É UM BOLO DE LIMÃO! É DE CHOCOLATE!
PODE DIZER ADEUS PRO SEU RÉPTAR, TOMMY!
NÃO! ESPEREM!
ACHO QUE CONSIGO CONVENCER O RAPTOR A ACEITAR ESTE EM TROCA DO OUTRO!
PUXA! OBRIGADO, ANGÉLICA!
É! HOJE EU ESTOU BOAZINHA!
POF
ENTÃO...
AGORA ELE QUER SUCO DE LARANJA!
POF
TORTA DE ABACAXI!
POF
PÃO DE QUEIJO!
POF
PIZZA!



PARA ADOTAR UM BICHINHO VIRTUAL COMO MASCOTE: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

DEVOLVA O MEU RÉPTAR!
EI! VOLTEM AQUI! EU...
AI! O MEU ESTÔMAGO!
ACHO QUE ESTOU PASSANDO MAL!
AI! AI!
ACHO QUE A ANGÉLICA APRENDEU QUE NÃO VALE A PENA ENGANAR AS PESSOAS.
E QUE ISSO PODE CAUSAR UMA GRANDE DOR DE BARRIGA!
FIM

Labirinto

Encontre o caminho certo neste labirinto. Comece pela boca.

Resposta na página 42.

BIRY

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira, Sandra Crevellari (diagramação), Cláudio Fragata, Selma Said e Luise Takashina (texto), Ronaldo Testa (game), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Por que o elefante usa tênis preto?
Porque o branco suja muito.
Richard Simões, 9 anos
Duartina – SP

Corre sempre atrás do tempo, mesmo preso sabe andar. Sem dormir pode acordar. Quem é?
O relógio.
Elizabety Rosa de Souza
Penha – SC

Quem é que tem pés compridos e passo redondo?
O compasso.

Qual o cúmulo da curiosidade?
Olhar no buraco da fechadura de uma porta de vidro.
Maria Luisa Marques Andradina – SP

Qual é o sapato que está sempre com defeito?
O tamanco (tá manco).
Larisa Kormann
Guabiruba – SC

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 84 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro, pelo e-mail abril.ea@abrilcom.br ou pelo tel. (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

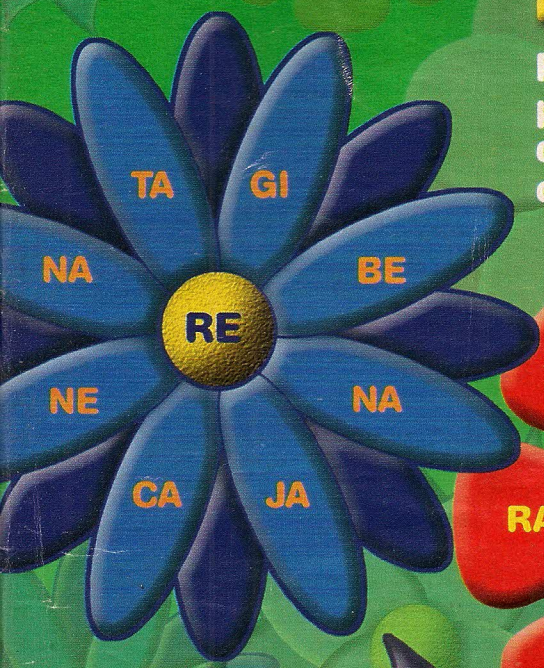
ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

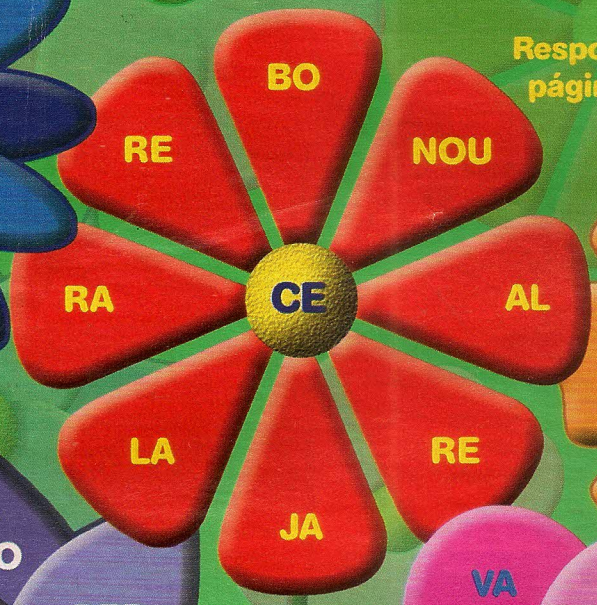
LETRONIX R

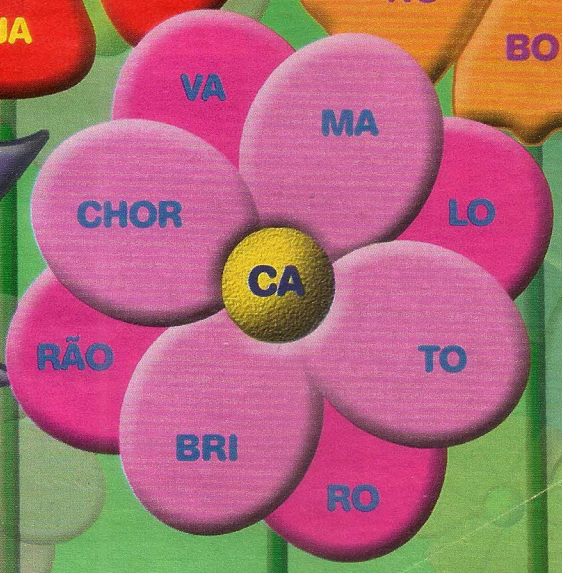
DESAFIO

Preencha as colunas usando palavras formadas com as sílabas de cada flor. A primeira sílaba de cada palavra está no miolo.

Resposta na página 42.







NOMES FEMININOS	NOMES MASCULINOS	ALIMENTOS	NOMES DE BICHOS	OBJETOS DA ESCOLA
REGINA	RONALDO	CEBOLA	CACHORRO	CANETA
REBECA	ROBERTO	CEREJA	CABRITO	CADERNO
RENATA	RODRIGO	CENOURA	CAVALO	CADEIRA
RESANE	RODOLFO	CEREAL	CAMARÃO	CARIMBO

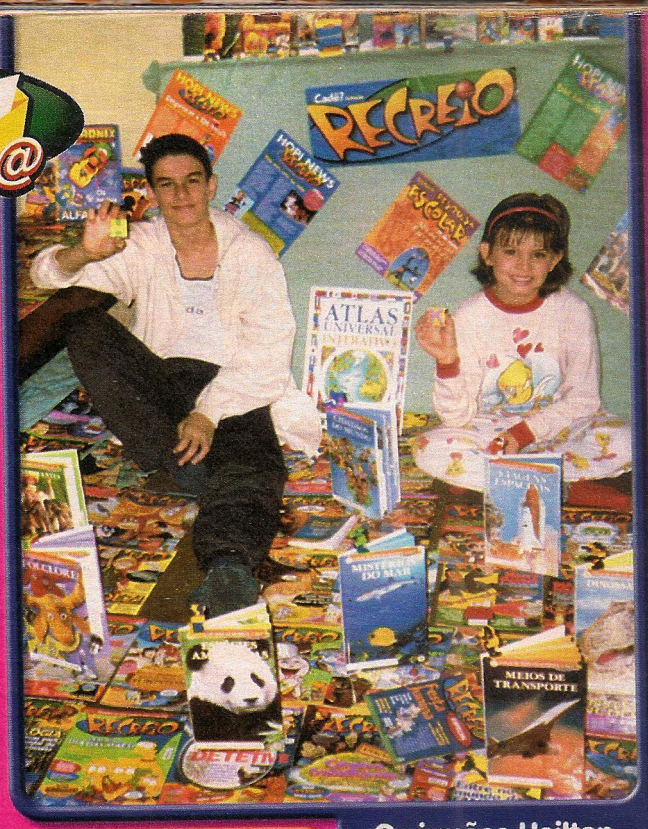
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

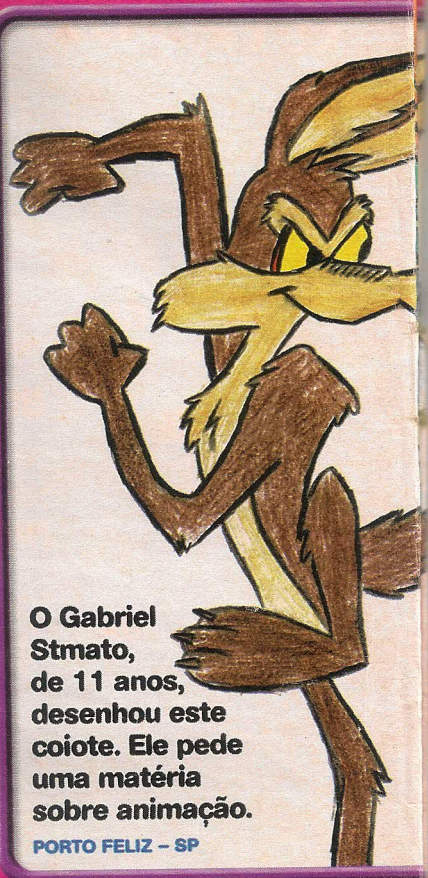
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

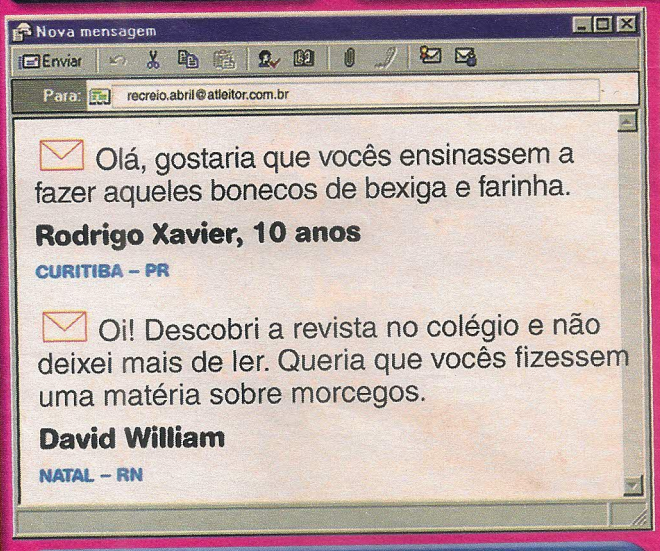


Os irmãos Hailton, de 12 anos, e Karol, de 8 anos, curtem muito a RECREIO.
LENÇÓIS PAULISTA – SP



O Gabriel Stmato, de 11 anos, desenhou este coiote. Ele pede uma matéria sobre animação.
PORTO FELIZ – SP

Este é o Vítor Rodrigues, de 7 anos, que adora animais.
BELO HORIZONTE – MG



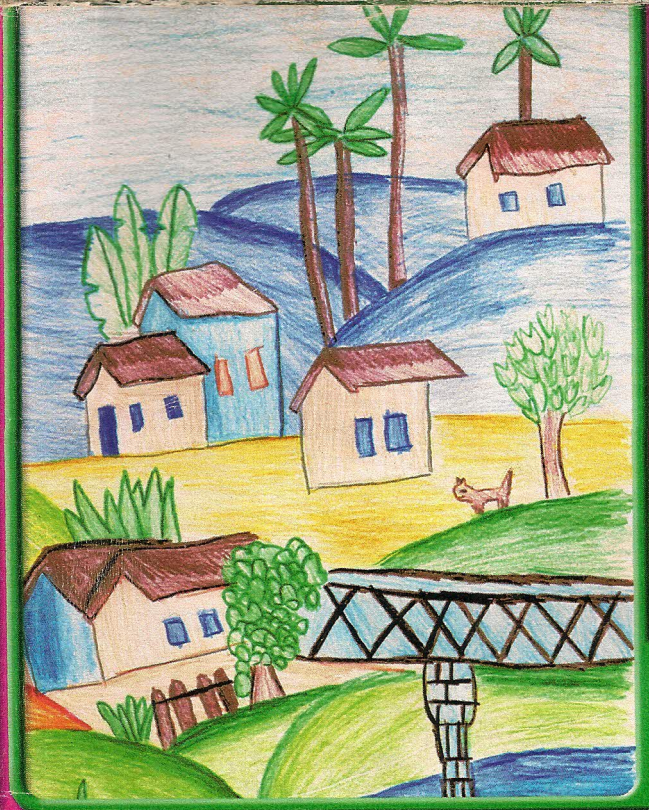
Olá, gostaria que vocês ensinassem a fazer aqueles bonecos de bexiga e farinha.

Rodrigo Xavier, 10 anos
CURITIBA – PR

Oi! Descobri a revista no colégio e não deixei mais de ler. Queria que vocês fizessem uma matéria sobre morcegos.

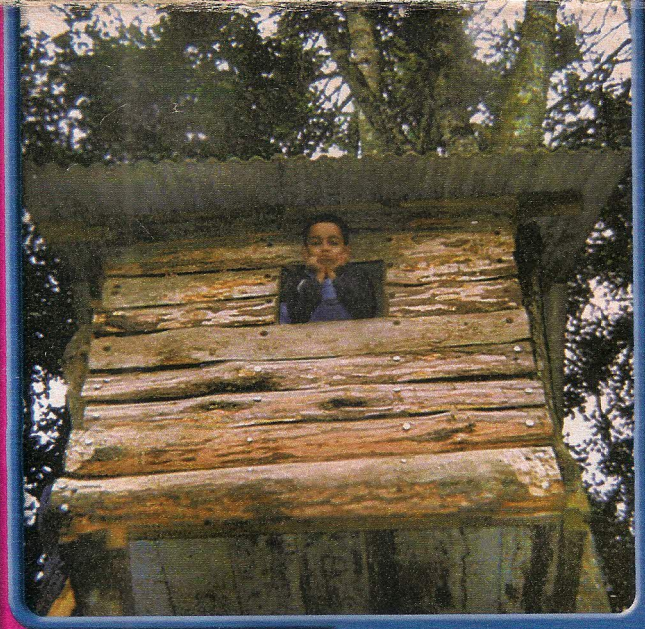
David William
NATAL – RN

A Sylvania Emerick gostou das simpatias de festa junina da revista.
BRASÍLIA – DF



O Paulo Seyti fez este desenho com a ajuda da professora Rose Baptista.

RIO CLARO – SP



O Luiz César Simões, de 8 anos, mandou a foto da sua casa na árvore.

CURITIBA – PR

A Letícia Bessel, de 8 anos, gosta muito dos testes e dos passatempos.

SÃO PAULO – SP

RECREIO!
Queria uma matéria sobre poodles!

PATRÍCIA FERREIRA
SÃO PAULO – SP

Olá!
Façam uma big matéria sobre Harry Potter!

DÉBORA LOPES, 11 ANOS
POUSO ALEGRE – MG

Este desenho do Mestre Parafuso foi feito pelo Muniz Filho, de 10 anos.

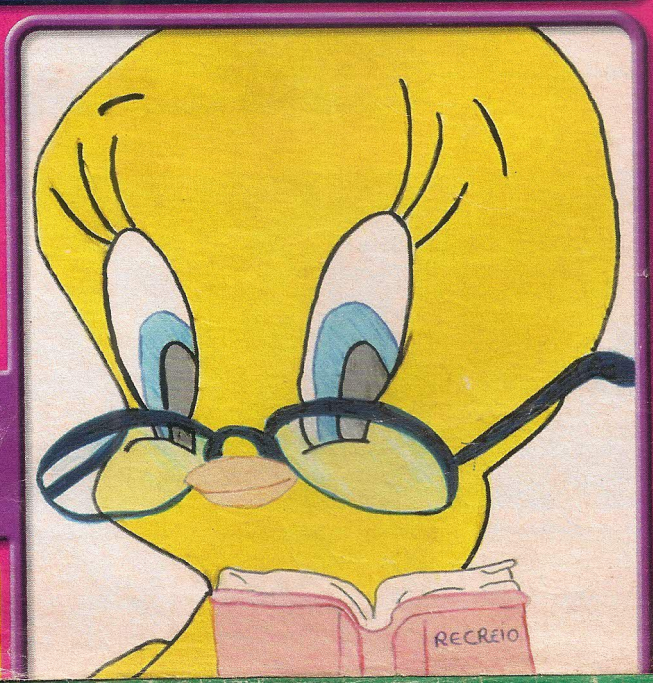
FORTALEZA – CE

Oi, RECREIO!
Por que vocês não fazem uma coleção de LETRONIX aquáticos? Ele poderiam ter tinta especial e lutar contra vilões que atacassem na água.

JOSÉ AUGUSTO SILVA
TRÊS CORAÇÕES – MG

Este Piu-Piu foi desenhado pela Anne Alves Pereira.

CURITIBA – PR



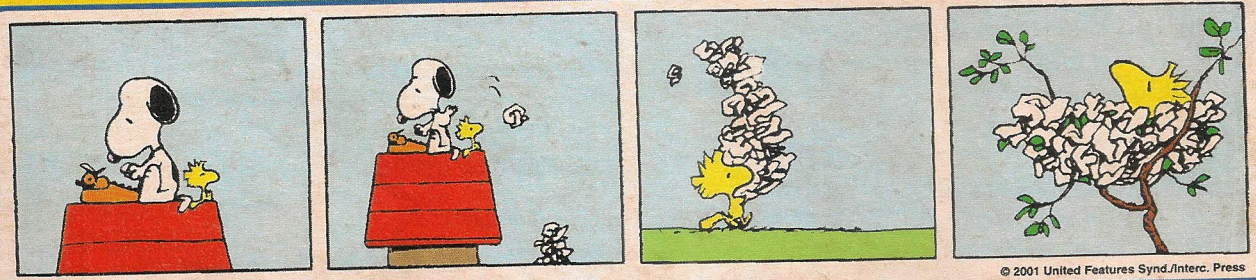
TIRINHAS!

Garfield

© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por Jim Davis

Snoopy



© 2001 United Features Synd./Interc. Press

por Charles Schulz

Os Bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

por Roger Bollen

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 12

Página 37

Página 39

Nomes Femininos
1 ◗ Renata
2 ◗ Regina
3 ◗ Rejane
4 ◗ Rebeca

Nomes Masculinos
1 ◗ Rodrigo
2 ◗ Roberto
3 ◗ Ronaldo
4 ◗ Rodolfo

Alimentos
1 ◗ Cereja
2 ◗ Cebola
3 ◗ Cenoura
4 ◗ Cereal

Bichos
1 ◗ Cavalo
2 ◗ Cabrito
3 ◗ Cachorro
4 ◗ Camarão

Objetos da Escola
1 ◗ Caneta
2 ◗ Cadeira
3 ◗ Carimbo
4 ◗ Caderno

DIGIMON 2

A NOVA FASE ESTÁ NAS BANCAS!

EDITORA Abril

© 2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

Revista Oficial Digimon, Revista de Passatempos, Revista para Colorir e Quadrinhos Digimon. Você que é digifã vai poder curtir o melhor da fase 2.

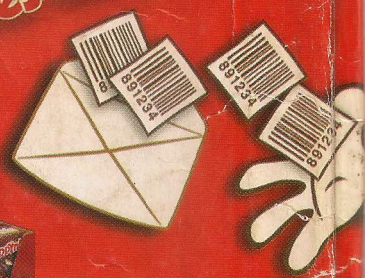
CaliaAssumpção

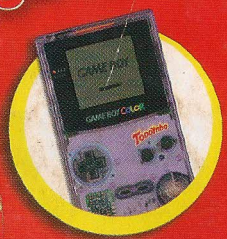
MOTORISTA, SIGA AQUELES PRÊMIOS.

Promoção Aventura Premiada Toddynho

Cert. Aut. CAIXA 6-603/2001.

Junte 4 códigos de barras e concorra a milhares de prêmios!





Junte 4 códigos de barras das embalagens de **Toddynho Chocolate** e/ou **Toddynho Chocolate Branco** e responda à pergunta: **"Quem é o seu companheiro de aventuras?"**

Envie pelo correio em um envelope comum, com seus dados pessoais (nome, endereço completo, RG, CPF, telefone e e-mail, se tiver), para a Caixa Postal 243, Barueri, SP, CEP 06455-972. Concorra a **10 Mini Buggies Elétricos** (vermelhos), **25 Game Boys Color, 5.000 Kits Escolares Toddynho** (11 lápis de cor, 1 grafite, 1 borracha e 1 apontador).

E mais: **200** sorteados receberão uma caixa com 27 unidades de Toddynho por mês, durante 6 meses, em sua casa.

Sorteios nos dias 30/10/2001, 21/11/2001 e 15/12/2001. Promoção válida nacionalmente.

www.toddynho.com.br